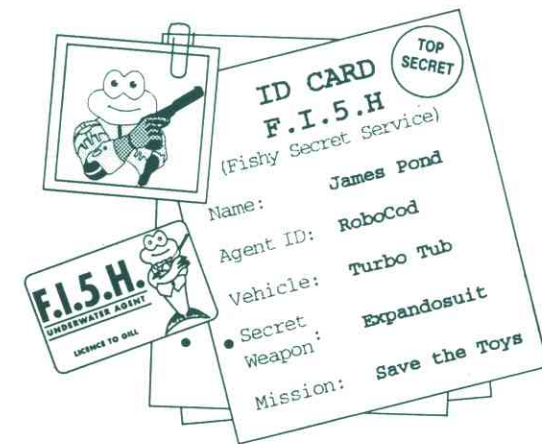


MILLENNIUM PRESENTS

JAMES POND 2 RoboCod



TOP SECRET
F.I.5.H
BRIEFING DOSSIER

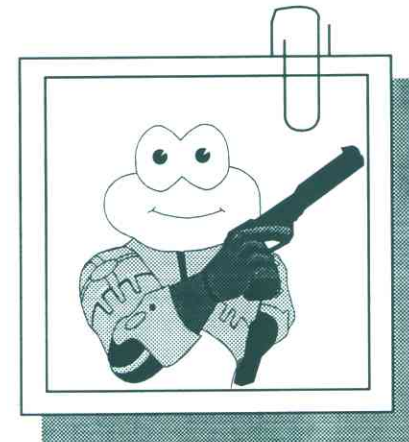
EmuMovies



MILLENNIUM PRESENTS
JAMES POND 2
RoboCod

CONTENTS

| | page |
|----------|------|
| English | 3 |
| Deutsch | 10 |
| Italiano | 16 |
| Français | 22 |
| Español | 28 |





**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.



**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à l'éditeur dont le nom figure sur cet emballage.



**PIRATKOPIEREN
IST DIEBSTAHL**

WARNUNG

Es ist eine strafbare Handlung, widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder sonstwie zu vertreiben. Die Mißachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich.

Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.

MILLENNIUM PRESENTS

JAMES POND 2 RoboCod

HE'S MEAN, HE'S GREEN, HE'S PART MACHINE

For the Atari ST and Commodore Amiga published by Millennium.

Design and Programming

by Chris Sorrell, with additional design by Steve Bak and his team.

Graphics

by Chris Sorrell, Leavon Archer and Paul Dobson.

Sound Effects and Music

by Richard Joseph.

James Pond, the name and concept is the property of Millennium. No use of the name, artwork or concept can be made without prior written permission of Millennium. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of Millennium.

Software © Vectordean/Millennium 1991 All rights reserved.

Loading Instructions

Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself in your computers memory. This will kill a virus if one is present.

2. Insert the **Boot Disk** into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

Millennium, St John's Innovation Ctr, Cowley Rd, Cambridge, CB4 4WS



MAYBE TAKES OVER TOY FACTORY AND HOLDS WORLD TO RANSOM

In a new bid for world domination, the evil Doctor Maybe has taken over the main North Pole based toy factory and has sabotaged many of the toys destined for homes throughout the world this Christmas. As yet, we do not know his demands, but world leaders are meeting as a matter of urgency to discuss the situation in an effort to avert his treacherous threats.

Government spokesmen have not been available for comment; however, we do know that the Prime Minister has cancelled all meetings and this morning left for Washington where it is believed he will be meeting up with the President and other world leaders.

Rumours emerged from Whitehall last night that security services have been put on alert and that the highly secretive and successful F.I.S.H. underwater espionage agency has been contacted.

Doctor Maybe strikes dread in the hearts of us all, but having been thwarted in the past by F.I.S.H., it was believed that he had given up all hope of future dastardly activities. It seems, however, that his earlier failures have made him more determined than ever to dominate the world stage.

President of North Pole Toys Inc, Mr. S Claus, who narrowly escaped from Maybe's evil clutches and first brought the news to the Oceanic Times said last night... "This is terrible news, our whole year's supply was ready for dispatch when



we were overwhelmed by Maybe and his gang." Pressed further by our top reporter Lewis Lean, Claus said that he had little faith in world governments to solve the problem and that the only way to ensure world safety this Christmas was to let F.I.S.H. deal with the problem.

Lewis Lean, the only known person outside of World leaders to have made contact with F.I.S.H., speculates that they will have to put their top agent onto the case, James Pond. He has had dealings with Maybe before and knows how his evil and dastardly mind works. However, Pond has been out of circulation for a while since his last encounter with Maybe and is rumoured to have been involved in a highly intensive training programme.

We will keep you informed on any further developments. In the meantime, the world waits with bated breath for Maybe's next move. It seems that our only chance now lies in the capable fins of the aquatic super hero, James Pond. Wherever you are Pond, our hearts are with you.



TOP SECRET

BRIEFING DOSSIER

READ AND THEN DESTROY



To: James Pond
Codename: RoboCod
Section: Oceania 007
From: "F"
Section: F.I.S.H. headquarters
Date: 23:12:91

Pond:

Dr. Maybe is back! We have learned from Washington and the Kremlin that he has taken over the central toy factory on the North Pole and has sabotaged an unknown number of toys disguised as penguins with tiny but lethal explosive charges. If they are not diffused within 48 hours they will be distributed throughout the globe and wreak havoc throughout Christmas.

Your mission is tough but straightforward. Infiltrate the factory and render the penguins safe.

Here are your mission assignments. They include all the information we've been able to get from our spies inside the factories. Remember, we don't have the keys to each factory, but when you rescue the toys in one, Maybe's short circuited security system unlocks the next door for you!

We have been informed that there is a factory section, hidden on the blueprint plans of the castle. We can give you no information of its whereabouts, but this section must be found to fully complete your task.

You will need your new RoboCod Expandosuit to aid you in your mission, so dust it off and grease it up!

GOOD LUCK!

"F"

RESCUE MISSION ONE: A SPORT TO CATCH A MACKEREL!

Jump over ping-pong bats and volleyballs, then stretch high above giant boxing gloves and golf clubs to clobber Dr. Maybe's servants of destruction. If your lucky enough to find an aeroplane, just jump in the cockpit to fly! Our spies tell us that this is where Maybe has hidden one of the sets of wing attachments for your Expandosuit.

RESCUE MISSION TWO: CUDDLY, CUTE AND CANNONTANKEROUS!

Rescue sinister stuffed bears and horrified hippos before Dr. Maybe devours them! Collect points and extra lives on this level to stock up for the lean times ahead. Jump in the cannons then push Joystick Up to get a boost to the top!

RESCUE MISSION THREE: P, PICK UP A PENGUIN!

All the world's holiday cakes, sweets and biscuits are made here in Santa's confectionery factory. Battle half baked cherry Pie Soldiers and Maybe's mutant caterpillars to make the sour sweets edible again. If Barber Pole exits aren't getting you anywhere, look for secret pits and tunnels!

RESCUE MISSION FOUR: CRAZY CARS AND CRANKING COGS!

Model trains, hungry cars, and crazed wind up dolls chase you through the ins- and -outs of the mechanical toy factory! Remember, Dr. Maybe has a screw loose so stay on the tips of your fins! Use the dolls and small trains to bounce up to the goodies out of reach.

RESCUE MISSION FIVE: BUBBLES AND BATHTUBS!

There's only one way to rescue the toys made especially for bathtime - in the bathtub. Bump the very first mystery block you see and a tub pops out for you to use. Push joystick Up to jump in, then fly up. Be sure to check near the bottom for Golden Ankhs (extra lives) - you're constantly moving so pay close attention!

RESCUE MISSION SIX: BATTY BORED GAMES!

Vicious chess pieces and foul dominoes abound in the board games factory. Defeat legions of snakes and climb high ladders to rescue hostage toys from the hands of Dr. Maybe. Use your super stretchability to reach secret rooms and rescue unhappy toys hidden among the cards and dominoes.

RESCUE MISSION SEVEN: CASTLE CASTELLATIONS!

Run across blocks and escape angry flowers to get over the obstacles outside the castle. Leap on castle window sills to reach the top of the castle and save the toys! Flowers only attack when you get too close, so try to stay as far away from them as you can!

RESCUE MISSION EIGHT: MUSIC MAESTRO PLEASE!

Stereo systems, paintbrushes and typewriters were never as unfriendly as this! Work your way through this factory of the arts and don't waste time. When you're running on sheet music, tease enemies forward before jumping to the next bar.

RESCUE MISSION NINE: BIG TOP, BIG HOP!

Big tops and clowns turn into big problems and frowns in Dr. Maybe's circus! Get shot out of a cannon and into adventure while collecting all you can. You're almost ready to confront Dr. Maybe! We were not able to obtain any secret information about this factory, so you'll have to complete this mission on your own.

Good luck RoboCod.



CONTROLS

RoboCod, we realise that your Expandosuit will take some getting use to, so we've compiled this short list of instructions to help you adjust quickly.

Moving around

To move around, use your joystick to move Left and Right, push Up to jump and bounce around

Stretch Yourself



Press Fire to stretch up. If you extend to a ledge, release Fire to grab it - your body automatically snaps up! Then joystick Right or Left to move sideways. To drop down, pull joystick Down. If one of Maybe's meanies bites your tail while you're stretching, you'll snap back down, so time your stretching carefully (for long distance stretching, try wiping out meanies around you before you begin stretching).

Mash Maybe's Meanies

To land on a meanie, push joystick Up to jump up and Right or Left to position yourself over them. Pull Joystick Down in mid air to compress RoboCod and mash the meanie when you land on it. Some meanies only need one hit, others take more hits before they disappear. Push joystick Up in mid air as you land on a meanie for an extra high rebound!

Look Around

To see the area directly below you, pull joystick Down and hold Fire button. To get a wider view of the area below you, pull Down and hold Fire, then move joystick Right and Left.

WHAT YOU SEE

Each factory is guarded by Dr. Maybe's el-cheapo security system. Why was it so cheap? Because it doesn't work in the frozen wasteland of the Arctic. The system has short circuited, allowing you to pass freely from one factory to the next, but only in order from the ground up. Explore the castle roof tops - you may find some very interesting nooks and crannies!

Barber Pole Exits

To exit most rooms, walk to the Barber Pole Exit when it's flashing. Sometimes you have to collect all penguin bombs in a room before the exit flashes, sometimes you won't (in a secret bonus room, for instance, the exit's are always flashing.)

Bonus Block

Bump these blocks from underneath and collect the surprises inside for extra points. Watch out for the black bottles of poison!

Remaining Chances

RoboCod in the corner of your screen tells you how many chances you have left to finish the game. In one hand, RoboCod counts down your chances to catch Dr. Maybe. In the other hand, he holds batteries for the Expandosuit. Each time one of Maybe's meanies touches you, you lose a battery. When your out of batteries, the suit quits working and you lose a chance. Stock up on batteries by collecting stars. You have a maximum of four lives and five batteries.

Penguin Bombs

Dr. Maybe's bombs have been disguised as penguins to hinder your rescue attempts. There are anywhere from two to five penguin bombs on each level and you must deactivate all bombs before the Barber Pole Exits flashes. There are no penguin bombs in bonus rooms.

HIDDEN TREASURES

Power Stars

Pick up Power stars for an extra Expandosuit battery

Bullet-proof Armour

Dr. Maybe has scattered suits of armour around different areas of the factory. When you discover a suit of armour, pick it up for temporary protection.

Wing Attachments

Before our scientists could attach your wings, Maybe's Meanies stole them and took them to different places around the factory. When you pick them up, wiggle joystick Up/Down to fly, and Left or Right to move sideways.

Golden Ankhs

Pick up a Golden Ankh for an extra life,

Umbrellas

When you fall, you fall fast and hard - that's the price you pay for wearing a ton of steel. Pick up umbrellas you find along the way to slow any falls you have. To manoeuvre midfall, just move joystick Right or Left.

OZEANISCHE NACHRICHTEN



Dezember 23 1991



MAYBE ÜBERNIMMT SPIELZEUGFABRIK UND ERPRESST DIE WELT

In einem erneuten Versuch zur Beherrschung der Welt hat der berühmte Doktor Maybe die Spielzeugfabrik am Nordpol gewaltsam in Besitz genommen und viele der Spielsachen sabotiert, die als Weihnachtsgeschenke für Kinder in der ganzen Welt bestimmt sind. Bis zu diesem Zeitpunkt sind seine Forderungen nicht bekannt, doch Spitzenpolitiker aus aller Herren Länder werden an einem hastig einberufenen Gipfeltreffen die Situation besprechen.

Die Regierungssprecher lehnen im Moment jeden Kommentar ab; doch wir wissen aus verlässlicher Quelle, daß der (englische) Premierminister seine Termine abgesagt hat und heute früh nach Washington geflogen ist, wo er sich vermutlich mit dem amerikanischen Präsidenten und anderen Regierungschefs treffen wird.

Aus Whitehall (Sitz der englischen Regierung, Anm. d. Ü.) war gerücheweise zu hören, daß die Sicherheitsdienste in Alarmbereitschaft versetzt wurden und daß die geheime, jedoch für ihre Erfolge berühmte Unterwasserspionage-Agentur F.I.5.H kontaktiert wurde.

Der Name Dr. Maybe verbreitet in allen Kreisen der Gesellschaft Schrecken und Furcht. Nachdem seine Pläne vor einiger Zeit durch F.I.5.H. durchkreuzt wurden, herrschte allgemein die Ansicht, daß er seine elenden Machenschaften aufgegeben habe. Nun scheint es, daß seine früheren mißglückten Versuche ihn noch zusätzlich angespornt haben, die Weltherrschaft zu übernehmen.

Der Präsident der Nordpol Spielzeugfabrik (North Pole Toys Inc.), Herr S. Niklaus, der Dr. Maybe um Haaresbreite entkam, und der unsere Zeitung benachrichtigte, kommentierte gestern abend: "Dies ist ein furchtbarer Schlag für uns. Unsere ganze Jahresproduktion war zur Auslieferung bereit, als Dr. Maybe mit seiner Band hier einfiel." Auf weiteres Drängen unseres Spitzenreporters Lewis Lean äußerte Niklaus seine Bedenken gegenüber den halbherzigen Anstrengungen der Politiker und meinte, die einzige Hoffnung auf eine Lösung des Problems und auf ein frohes Weihnachtsfest darin bestünde, F.I.5.H mit der Sache zu beauftragen.

Lewis Lean, der einzige Nicht-Spitzenpolitiker, der je Kontakt zu F.I.5.H hatte, mutmaßt, daß sie ihren Spitzenagenten, James Pond, auf den Fall ansetzen werden, weil er schon früher mit Maybe zu tun hatte und deshalb die verschlungenen Pfade seiner Psyche kennt. Doch hat Pond seit seinem letzten Einsatz ein zurückgezogenes Dasein geführt; man vermutet, daß er mit einem intensiven Trainingsprogramm beschäftigt ist.

Wir werden unsere Leser über die weiteren Entwicklungen auf dem laufenden halten. Im Moment wartet die Welt mit angehaltenem Atem auf Maybes nächsten Schachzug. Es scheint, unsere einzige Chance liegt tatsächlich in den Flossen des ozeanischen Superhelden James Pond. Wo immer Du Dich gerade aufhältst, Pond, unsere Herzen sind bei Dir.



HÖCHST GEHEIM

EINWEISUNGS-DOSSIER

LESEN UND GLEICH VERNICHTEN



An: James Pond
Kodename: RoboCod
Abt.: Ozeania 007
Von: "F"
Abt: F.I.5.H Hauptquartier
Datum: 23.12.91

Pond:

Dr. Maybe hat wieder zugeschlagen. Aus Washington und dem Kremlin haben wir vernommen, daß er die zentrale Spielwarenfabrik am Nordpol in seine Gewalt gebracht und eine unbekannte Anzahl von Spielsachen als Pinguine getarnt und mit winzigen, aber tödlichen Sprengstoffen versehen hat. Wenn diese nicht innerhalb von 48 Stunden entschärft werden, gehen sie an Kinder auf der ganzen Welt und werden schreckliche Verheerungen über Weihnachten anrichten.

Deine Aufgabe ist schwierig, aber eindeutig. In die Fabrik eindringen und die Pinguine entschärfen.

Hier sind die verschiedenen Teilziele. Sie gründen auf den Angaben, die wir von unseren Informanten in den Fabriken in Erfahrung bringen konnten. Wir haben keine Schlüssel zu allen Fabriken, doch wenn Du die Spielsachen in einer rettetest, öffnet das defekte Sicherheitssystem von Dr. Maybe die nächste Tür automatisch.

Wir haben vernommen, daß es eine Fabrikanlage gibt, die auf den Blaupausen des Schlosses versteckt ist. Es liegen uns keine Informationen über ihren Standort vor, aber Du mußt diesen Teil finden, um Deine Aufgabe erfolgreich zu absolvieren.

Du wirst für diesen Einsatz Deinen neuen RoboCod Expandoanzug brauchen, also bürste ihn schön ab und schmiere ihn ein!

VIEL GLÜCK! - "F"

RETTUNGSMISSION 1: EIN SPORTLICHER HECHT!

Springe über Pingpong-Schläger und Volleybälle, streck Dich hoch hinauf zu den riesigen Boxerhandschuhen und den Golfschlägern, um Dr. Maybes Gesellen den Garaus zu machen. Wenn Du Glück hast und ein Flugzeug finest, setz Dich ins Cockpit und steig hoch. Unsere Spione melden, dies sei der Ort, an dem Dr. Maybe ein Paar Flügel für Deinen Expandoanzug versteckt hat.

RETTUNGSMISSION 2: KOMISCH-KUSCHELIGE STOFFTIERE UND KANONEN!

Befreie mißgelaunte Stoffbären und verängstigte Nilpferde, bevor Dr. Maybe sie verschlingt. Sammle Punkte und Zusatzleben, denn danach folgen magere Zeiten. Setz Dich ins Kanonenrohr und schiebe den Joystick hoch, um Dich in höhere Gefilde abzusetzen.

RETTUNGSMISSION 3: P, PACK EINEN PINGUIN AM KRAGEN!

Die Lebkuchen und Weihnachtskekse der ganzen Welt werden hier in St. Niklaus' Süßwarenfabrik gebacken. Kämpfe gegen halbgebackene Kirschkuchen-Soldaten und die mutierten Raupen, um die sauer gewordenen Süßigkeiten wieder süß zu machen. Wenn Dich die rot-weiß markierten Ausgänge nirgendwo hin bringen, sieh' Dich nach geheimen Gruben und Gängen um.

RETTUNGSMISSION 4: VERRÜCKTE AUTOS UND ZAHNRÄDER!

Modelleisenbahnen, hungrige Autos und durchgedrehte Aufziehpuppen jagen Dich durch die Labyrinth der mechanischen Spielsachen-Fabrik. Vergiß nicht, daß Dr. Maybe mehr als eine Schraube locker hat - also halte Deine Flossen steif! Benutze die Puppen und die Eisenbahnen, um auf höhere Ebenen hochzuspringen.

RETTUNGSMISSION 5: BLUBBER-BLASEN UND BADEWANNEN!

Badespielzeug kann nur an einem Ort gerettet werden: in der Badewanne. Stoß den ersten Geheimblock an, den Du siehst, und schon steht eine Badewanne für Dich bereit. Drücke den Joystickhebel nach oben, um einzusteigen und schon hebt sie ab in die Lüfte. Vergiß nicht, in der Nähe des Bodens nach goldenen Schlüsseln zu suchen (Extraleben). Da Du ständig in Bewegung bist, mußt Du ganz schön aufpassen.

RETTUNGSMISSION 6: BRUTALE BRETTSPIELE!

Heimtückische Schachfiguren und gemeine Dominosteine gibt es zu Hülle und Fülle in der Spielbrettfabrik. Du mußt Schlangen besiegen und hohe Leitern erklimmen, um die als Geisel festgehaltenen Spielwaren aus den Klauen von Dr. Maybe zu retten. Benutze Deine Super-Streckfähigkeit, um geheime Räume zu erreichen und unglückliche Spielsachen unter den Spielkarten und Dominosteinen hervorzuholen.

RETTUNGSMISSION 7: EIN SCHLOSS VOLLER SCHIKANEN!

Springe über Blöcke und bring Dich in Sicherheit vor den wütenden Blumen, die das Schloß bewachen. Hüpf hoch auf die Gesimse und versuche, die Zinnen des Schlosses zu erklimmen, um die Spielsachen zu retten. Blumen greifen nur an, wenn man ihnen zu nahe kommt, also halte gebührenden Abstand.

RETTUNGSMISSION 8: DIE SCHÖNEN KÜNSTE AUF KRIEGSFUSS!

Zirkuszelte werden zu Alpträumen, die Clowns ziehen höhnische Grimassen. Im Zirkus von Dr. Maybe gibt es nichts zu lachen. Laß Dich aus einem Kanonenrohr in ein weiteres Abenteuer schießen, während Du alles einsammelst, was Du nur finden kannst. Fast bist Du soweit, Dr. Maybe gegenüberzutreten. Über diese Fabrik fehlen uns alle Angaben, weshalb Du auf Dich ganz allein angewiesen bist!

Viel Erfolg, Robocod!



BEDIENUNG

An den Exapdoanzug wirst Du Dich erst gewöhnen müssen, weshalb wir hier Dir hier ein paar Hinweise geben.

- Beweg Dich!** Zur Bewegungssteuerung drücke den Joystick nach rechts und nach links; zum Hochspringen und Hüpfen nach oben.
- Streck Dich!** Zum Strecken nach oben Feuer drücken. Wenn Du ein Gesims erreichst, kannst Du dieses greifen und dann mit rechts oder links-Bewegungen des Joysticks eine seitliche Bewegung bewirken. Dein Körper wird ganz von selbst nachkommen! Um Dich nach unten fallen zu lassen, zieh' den Hebel nach unten. Wenn Dich einer von Maybes Gesellen in den Schwanz beißt, während Du Dich streckst, knallst Du nach unten, also paße den richtigen Moment ab. (Bevor Du Dich auf lange Distanz streckst, räume rundum mit den Böse wichten auf!)
- Zermalme Maybes Gesellen!** Um auf einem Gegner zu landen, drücke den Joystick zum Hochspringen hoch und nach rechts oder links für die richtige Position. Drücke den Hebel im Sprung nach unten, um RoboCod zusammenzudrücken und den Gegner bei der Landung zu zermalmen. Manche sind schon bei einem Treffer außer Aktion, andere brauchen eine längere Bearbeitung. Für einen extra-hohen Sprung nach dem Aufprall drückst Du den Hebel in der Luft hoch.
- Sieh Dich um!** Um die Gegend direkt unter Dir zu sehen, ziehe den Hebel nach unten und halt den Feuerknopf gedrückt. Für einen weiteren Rundblick ziehe den Hebel nach unten, halte Feuer gedrückt und bewege den Joystick nach rechts/links.

WAS DU SIEHST

Alle Fabriken werden durch Billig-Sicherheitsanlagen geschützt. Billig, weil für die Eiswüsten der Arktik gänzlich ungeeignet: Das System hat einen Kurzschluß erlitten, so daß Du ungesehen von einer Fabrik zur anderen gelangen kannst, allerdings nur in der richtigen Reihenfolge, vom Erdgeschoß aus. Erkunde die Dächer der Festung – dort dürfte es ein paar interessante Ecken und Nischen geben.

- Mit rot-weißen Streifen markierte Ausgänge** Um die meisten Räume zu verlassen, gehst Du zum rot-weiß markierten Ausgang, wenn er blinkt. In manchen Fällen mußt Du zuerst sämtliche Pinguin-Bomben in dem betreffenden Raum einsammeln, bevor der Ausgang zu blinken beginnt, aber nicht immer (im geheimen Bonus-Raum z.B. blinken die Ausgänge ohnehin ständig).

Bonus-Blöcke

Stoße diese Blöcke von unten her an und sammle die Überraschungen im Innern, die Bonuspunkte einbringen. Nimm Dich in acht vor den schwarzen Gifflaschen!

Verbleibende Chancen

Der Fisch in der Ecke zeigt an, wieviele Chancen Du noch übrig hast. An der einen Hand zählt er Deine Chancen, Dr. Maybe zu kriegen. In der anderen hält er die Batterien für den Expandoanzug. Bei jedem Kontakt mit einem der Bösewichte kommt Dir eine Batterie abhanden. Wenn die Batterien alle sind, ist der Anzug wirkungslos, und eine Chance wird Dir abgezogen. Die Batterien können mit eingesammelten Sternen aufgeladen werden. Du hast maximal vier Leben und fünf Batterien.

Pinguin-Bomben

Dr. Maybes Bomben haben die Form von Pinguinen, um Deinen Rettungsversuch zu erschweren. Auf jeder Ebene gibt es zwei bis fünf davon, und sie müssen entschärft werden, bevor der Ausgang zu blinken anfängt. Bonus-Räume enthalten keine Pinguine.

VERSTECKTE SCHÄTZE

Energiesterne

Ein Energiestern bringt eine zusätzliche Batterie für den Expandoanzug.

Kugelsichere Rüstungen

Dr. Maybe hat in verschiedenen Teilen der Fabrik Rüstung verstreut. Wenn Du eine solche entdeckst, nimm Sie an Dich, denn sie gewährt Dir einen kurzfristigen Schutz.

Flügelzubehör

Noch bevor unsere Techniker die Flügel an den Expandoanzug montieren konnten, wurden diese von Maybes Gesellen gestohlen und in verschiedenen Bereichen der Fabrikanlagen versteckt. Wenn Du ein Paar Flügel findest, bewege den Joystick mehrmals hoch/runter, um zu fliegen, oder links/rechts, um Dich seitlich fortzubewegen.

Goldene Schlüssel

Ein goldener Schlüssel bringt Dir ein Zusatzleben.

Schirme

Wenn Du fällst, fällst Du schnell und hart - kein Wunder bei der Ausrüstung! Schirme kommen wie gerufen, weil sie den Aufprall abschwächen. Um mitten im Fall zu steuern, bewegst Du den Joystick nach rechts/links.



Maybe prende il controllo della fabbrica di giocattoli e tiene il mondo prigioniero

In un nuovo tentativo di ottenere il dominio del mondo, il malvagio Dottor Maybe ha preso il controllo della fabbrica di giocattoli principale nel Polo Nord e ha sabotato molti dei giocattoli destinati alle famiglie di tutto il mondo per Natale. Ancora non conosciamo le sue richieste ma i leader di tutto il mondo si stanno incontrando per motivi urgenti per discutere la situazione nello sforzo di evitare le sue minacce infide.

I portavoce dei governi non hanno rilasciato commenti; comunque sappiamo che il Primo Ministro ha cancellato tutti gli incontri e stamani è andato a Washington dove si ritiene che incontri il Presidente e altri leader del mondo.

Da Whitehall sono emerse voci che i servizi di sicurezza sono stati messi in stato di allerta e che è stata contattata la famosa agenzia di spionaggio subacqueo f.i.5.h.

Dottor Maybe ci terrorizza tutti; essendo stato contrastato in passato dalla f.i.5.h, si era pensato che avesse rinunciato alla speranza di attività abbiette future. Comunque sembra che i suoi insuccessi precedenti lo abbiano reso più determinato che mai a dominare la scena mondiale.

Il presidente della North Pole Toys Inc., il signor Claus, che è sfuggito per poco alle grinfie malvage di Maybe e ha rivelato la notizia al Corriere dell'Oceano, ieri sera ha detto... "Questa è una notizia terribile, la nostra fornitura di tutto l'anno era pronta



per essere spedita quando siamo stati sopraffatti da Maybe e la sua banda."

Intervistato dal nostro top reporter Lewis Lean, Clays ha affermato di avere poca fiducia nella capacità dei governi mondiali di risolvere il problema e che l'unico modo per assicurare la sicurezza questo Natale è di affidare il problema alla f.i.5.h.

Lewis Lean, l'unica persona al di fuori dei leader mondiali che abbia contattato la f.i.5.h, ritiene che essa dovrà presentare il caso al suo agente capo, James Pond. Egli ha avuto già a che fare con Maybe e conosce i piani della sua mente malvagia e abietta. Tuttavia Pond è stato fuori circolazione per un po' dopo il suo ultimo incontro con Maybe e corrono voci che sia stato occupato in un programma di training intensivo.

Vi terremo informati su ulteriori sviluppi. Nel frattempo il mondo aspetta con il fiato sospeso la prossima mossa di Maybe. Sembra che la nostra unica speranza siano le abili pinne del supereroe acquatico, James Pond. Dovunque tu sia Pond, i nostri cuori sono con te.



TOP SECRET

DOSSIER DI INFORMAZIONI

LEGGI E DISTRUGGI



A: James Pond
Nome in codice: RoboCod
Sezione: Oceania 007
Da: "F"
Sezione: Quartiere Generale della f.i.5.h
Data: 23.12.91

Pond:

Il dott. Maybe è tornato! Abbiamo saputo da Washington e dal Cremlino che ha preso il controllo della fabbrica centrale di giocattoli nel Polo Nord e ha sabotato un numero indecifrato di giocattoli sotto forma di pinguini con cariche esplosive piccole, ma letali. Se non vengono disinnescate entro 48 ore saranno distribuite in tutto il mondo e causeranno distruzione per Natale.

La vostra missione è dura ma semplice: insinuatevi nella fabbrica e rendete i pinguini innocui.

Ecco i vostri compiti nella missione. Includono tutte le informazioni che siete riusciti ad ottenere dalle nostre spie dentro le fabbriche. Ricordatevi che non abbiamo le chiavi per entrare in ogni fabbrica, ma quando liberate i giocattoli in una, il sistema di sicurezza a corto circuito di Maybe vi apre la porta successiva!

Sappiamo dell'esistenza di una sezione della fabbrica, nascosta nella mappa cianografica del castello. Non possiamo dare nessuna informazione di dove si trovi, ma questa sezione deve essere trovata per completare il vostro compito.

Avrete bisogno del vostro Espandabito per aiutarvi nella missione, quindi spolveratelo e lucidatelo!

BUONA FORTUNA!

"F"

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO UNO: UNO SPORT PER DARE LA CACCIA AD UNO SCOMBRO!

Saltate sulle racchette da ping-pong e sulle palle da pallavolo, poi allungatevi su enormi guanti da pugilato e mazze da golf per colpire i seguaci della distruzione del dottor Maybe. Se siete abbastanza fortunati da trovare un aereo, saltate nella cabina di pilotaggio per volare! Le nostre spie ci dicono che è là che Maybe ha nascosto una delle serie degli attacchi delle ali per il vostro Espandabito.

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO DUE: MORBIDOSI, CARINI E CANNONEGGIANTI!

Recuperate orsacchiotti minacciosi ripieni e ippopotami terrorizzati prima che dott. Maybe li inneschi! Raccogliete punti e vite in più a questo livello per accumulare per i tempi magri che seguiranno. Saltate nei cannoni poi spingete in Su il joystick per ottenere un salto verso l'alto!

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO TRE: P, PRENDETE UN PINGUINO!

Tutte le torte, i dolci e i biscotti delle feste del mondo vengono fatti qui nella fabbrica di dolci di Babbo Natale. Combattetevi i soldati di torta di ciliege mezzi cotti e i bruchi mutanti del dott. Maybe per rendere i dolci amari di nuovo mangiabili. Se le uscite dell'insegna del barbiere non vi portano da nessuna parte, cercate le buche e i tunnel segreti!

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO QUATTRO: AUTO PAZZE E INGRANAGGI ECCENTRICI!

Modellini di treni, auto affamate e bambole a carica impazzite vi inseguono attraverso tutti gli angoli della fabbrica dei giocattoli meccanici! Ricordate che il dott. Maybe ha una rotella fuori posto quindi state in punta di pinna! Usate le bambole e i trenini per afferrare i dolci che non riuscite a prendere.

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO CINQUE: BOLLE E VASCHE DA BAGNO!

C'è solo un modo per liberare i giocattoli creati appositamente per l'ora del bagno, nella vasca. Sbattetevi contro il primo blocco misterioso che vedete e una vasca salta

fuori perché la usiate. Spingete in Su il joystick per saltare dentro, poi volate su. Assicuratevi di controllare nel fondo le Croci dorate (vite in più), siete continuamente in movimento, quindi prestate attenzione!

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO SEI: PAZZI GIOCHI DA TAVOLO ANNOIATI!

Dispettose pedine degli scacchi e disgustosi giochi del domino abbondano nella fabbrica di giochi da tavolo. Sconfiggete legioni di serpenti e salite per alte scale per liberare i giocattoli in ostaggio dalle mani del dott. Maybe. Usate la vostra super allungabilità per raggiungere stanze segrete e liberare giocattoli nascosti tra le carte e i domino.

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO SETTE: CASTELLAZIONI DI CASTELLI!

Correte per i blocchi e sfuggite ai fiori arrabbiati per superare gli ostacoli fuori del castello. Saltate sui davanzali delle finestre dei castelli per raggiungere la cima del castello e liberare i giocattoli! I fiori attaccano solo quando vi avvicinate troppo, quindi cercate di starvene alla larga più che potete!

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO OTTO: PER FAVORE, MUSICA MAESTRO!

Sistemi stereo, pennelli per verniciare e macchine da scrivere non sono mai stati così ostili! Cercate di farvi strada in questa fabbrica delle arti e non perdetevi tempo. Quando correte sui fogli di musica, infastidite i nemici in avanti prima di saltare alla prossima battuta.

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO NOVE: GRANDE TROTTOLA, GRANDE SALTO!

Le grandi trottole e i clown diventano grossi problemi e visi arcigni nel circo di Maybe! Saltate fuori da un cannone e piombate in un'avventura mentre raccogliete tutto quello che potete. Siete quasi pronti ad affrontare il dott. Maybe! Non siamo in grado di ottenere informazioni segrete su questa fabbrica, quindi dovreste completare questa missione da soli.

Buona fortuna RoboCod!

CONTROLLI

RoboCod, ci rendiamo conto che il vostro Espandabito avrà bisogno che ci prendiate la mano, e quindi abbiamo compilato questo elenco di istruzioni per aiutarvi ad abituarvi velocemente.

Spostamenti

Per spostarvi, usate il joystick per muovervi a Sinistra e a Destra, spingetelo in Su per saltare e rimbalzare attorno.

Allungamenti



Premete il pulsante del fuoco per allungarvi. Se vi allungate fino ad un ripiano, fate fuoco per afferrarlo: il vostro corpo balza su automaticamente! Poi muovete il joystick a Destra o a Sinistra per muovervi lateralmente. Per cadere giù, spingete il joystick in Giù. Se uno dei tapini di Maybe vi morde la coda mentre vi state allungando, tornerete di nuovo indietro, quindi calcolate bene il vostro allungamento (per allungamenti in distanze lunghe, cercate di cancellare i tapini intorno a voi prima di iniziare ad allungarvi).

Pestare i Tapini di Maybe Per atterrare su un tapino, spingete in Su il joystick per saltare su e a Destra o a Sinistra per posizionarvi su di loro. Spingete in Giù il joystick a mezz'aria per comprimere RoboCod e pestare il tapino quando atterrate su di lui. Alcuni tapini hanno bisogno solo di un colpo, altri prendono più colpi prima di scomparire. Spingete in Su il joystick a mezz'aria mentre atterrate su un tapino per un altro rimbalzo in alto!

Guardarsi intorno

Per vedere l'area direttamente sopra di voi, spingete in Giù il joystick e tenete premuto il pulsante del fuoco. Per ottenere una più ampia veduta dell'area a voi sottostante, spingete in Giù e tenete premuto il pulsante del fuoco, poi muovete il joystick a Destra e a Sinistra.

CIÒ CHE VEDETE

Ogni fabbrica è custodita dal sistema di sicurezza supereconomico del dott. Maybe. Perché era così economico? Perché non funziona nella distesa ghiacciata dell'Artico. Il sistema ha un corto circuito e vi permette di passare liberamente da una fabbrica all'altra, ma solo in ordine dalla terra in su. Esplorare le cime dei tetti del castello: potrete trovare degli angoli molto interessanti!

Uscite dell'insegna del barbiere

Per uscire da quasi tutte le stanze, arrivate all'insegna del barbiere quando lampeggia. A volte dovete raccogliere tutte le bombe pinguino in una stanza prima che l'uscita lampeggi, a volte non occorrerà (in una stanza-premio segreta, ad esempio, le uscite lampeggiano sempre.)

Blocco premio

Colpite questi blocchi dal basso e raccogliete le sorprese dentro per ottenere più punti. Attenti alle bottiglie nere di veleno!

Ultime possibilità

RoboCod nell'angolo del vostro schermo vi dice quante possibilità vi rimangono per finire il gioco. Da un lato RoboCod fa il conto alla rovescia delle vostre possibilità di prendere Dott. Maybe. Dall'altro lato tiene le batterie per l'Espandabito. Ogni volta che uno dei tapini di Maybe vi tocca, perdete una batteria. Quando le vostre batterie sono scariche, l'abito smette di funzionare e perdete una possibilità. Accumulate batterie raccogliendo le stelle. Avete un massimo di quattro vite e cinque batterie.

Bombe pinguino

Le bombe di Maybe sono mascherate da pinguini per ostacolare i vostri tentativi di salvataggio. Ovunque ci sono da due a cinque bombe pinguino per ogni livello e dovete disattivare tutte le bombe prima che le uscite dell'insegna del barbiere lampeggino. Non ci sono bombe pinguino nelle stanze-premio.

TESORI NASCOSTI

Stelle potenti

Prendete le stelle potenti per ottenere un'altra batteria per l'Espandabito

Armatura anti-proiettile

Il Dott. Maybe ha sparpagliato armature in zone diverse della fabbrica. Quando scoprite un'armatura, prendetela per protezione temporanea.

Attacchi delle ali

Prima che i nostri scienziati potessero attaccarvi le ali, i tapini di Maybe le hanno rubate e le hanno portate in luoghi diversi della fabbrica. Quando le raccogliete, muovete il joystick in Su/Giù per volare, e a Sinistra o a Destra per muovervi lateralmente.

Croci dorate

Ognuna vale una vita in più.

Ombrelli

Quando cadete, cadete velocemente e duramente - è il prezzo che pagate per aver indossato una tonnellata di acciaio. Raccogliete gli ombrelli che trovate lungo la strada per rallentare le cadute che fate. Per muovervi quando siete in volo, basta muovere il joystick a Destra o a Sinistra.



Prise d'une usine de jouets par le docteur Maybe; le monde pris en otage

Dans une nouvelle tentative de domination du monde, le méchant docteur Maybe a pris l'usine de jouets principale du pôle nord et a saboté de nombreux jouets destinés à être envoyés dans le monde entier pour ce Noël. Pour l'instant, nous ne connaissons pas encore ses exigences mais les dirigeants mondiaux tiennent une réunion d'urgence pour discuter de la situation afin d'éviter la mise à exécution de ses dangereuses menaces.

Les porte-parole du gouvernement se sont refusés à faire tout commentaire ; cependant, nous savons bel et bien que le premier ministre a annulé toutes ses réunions et est parti ce matin pour Washington où, à ce que l'on croit, il rencontrera le président et les autres dirigeants mondiaux.

D'après des rumeurs de Whitehall, les services de sécurité auraient été mis en état d'alerte et l'agence d'espionnage sous-marin F.1.5.H strictement secrète et efficace dans son travail aurait été contactée.

Le docteur Maybe sème la terreur parmi nous. Comme l'agence F.1.5.H avait contrecarré ses plans, l'on croyait qu'il avait abandonné tout espoir d'activités ignobles à l'avenir. Cependant, il semble que, du fait de ses échecs précédents, il soit encore plus déterminé à dominer le monde.

M. P. Noël, président de North Pole Toys Inc, a échappé de justesse aux redoutables griffes du docteur Maybe et a communiqué le premier la nouvelle au journal Oceanic Times la nuit dernière. Il a déclaré : "C'est



une nouvelle horrible. Notre stock de toute l'année était prêt à être expédié quand nous avons été assaillis par Maybe et son gang." Lorsque notre reporter en chef, Lewis Lean, lui a demandé des détails supplémentaires, monsieur Noël a dit qu'il ne comptait pas beaucoup sur les gouvernements du monde pour résoudre le problème et que la seule façon de préserver la sécurité ce Noël était de laisser l'agence F.1.5.H s'en charger.

Lewis Lean est, à part les dirigeants mondiaux, la seule personne à avoir contacté cette agence d'espionnage. Il pense qu'elle devra confier l'affaire à James Pond, son plus grand agent. Celui-ci a déjà eu affaire à Maybe et est au courant de ses machinations ignobles. Cependant, depuis sa dernière rencontre avec Maybe, Pond a disparu de la circulation cela fait un certain temps et, d'après des rumeurs, il suivrait une formation intensive.

Nous vous tiendrons au courant des évolutions à venir. Pendant ce temps, le monde attend, la peur au ventre, le prochain mouvement de Maybe. Il semble que notre seule chance de salut soit due aux nageoires efficaces de James Pond, super-héros aquatique. A chaque fois que vous êtes Pond, vous avez notre soutien.



TOP SECRET

DOSSIER DE BRIEFING

A DÉTRUIRE APRÈS LECTURE



Destinataire : James Pond
Nom de code : RoboCod
Source : "F"
Section : quartiers généraux de F.1.5.H
Date : 23/12/91

Pond :
Le docteur Maybe est de retour ! Nous avons appris par Washington et par le Kremlin qu'il s'était emparé de l'usine de jouets centrale du pôle nord et avait saboté un nombre inconnu de pingouins en jouet avec des charges explosives petites mais destructrices. Si les explosifs ne sont pas désamorçés sous 48 heures, ils seront distribués dans le monde entier et feront mal pendant les fêtes de Noël.

Votre mission est difficile à effectuer mais simple à comprendre. Vous devez vous infiltrer dans l'usine et désamorcer les pingouins.

Voici les détails de votre mission. Ils comprennent toutes les informations que nous avons pu obtenir grâce à nos espions qui ont pénétré dans les usines. Rappelez-vous que nous n'avons pas les clés de chaque usine mais quand vous sauvez les jouets dans une d'entre elles, le système de sécurité court-circuité de Maybe vous ouvre la porte suivante !

Nous avons été informés qu'une section de l'usine se trouve cachée dans les plans du château. Nous ne pouvons pas vous indiquer où elle se trouve mais vous devez la trouver pour mener entièrement à bien votre tâche.

Votre nouveau RoboCod Expandosuit vous aidera dans votre mission. Epoussetez-le et lubrifiez-le !

BONNE CHANCE !

"F"

MISSION DE SAUVETAGE UN: UN SPORT À ATTRAPER UN MAQUEREAU!

Sautez par-dessus les raquettes de ping-pong et les ballons de volley, puis passez bien par-dessus les crosses de golf et les gants de boxe géants pour tabasser les serveurs employés par le docteur Maybe dans ses objectifs de destruction. Si vous avez la chance de trouver un avion, sautez dans le cockpit! Nos espions nous disent que c'est à cet endroit que Maybe a caché un des ensembles d'attache des ailes pour votre Expandosuit.

MISSION DE SAUVETAGE DEUX: ANIMAUX DOUX ET MIGNONS!

Sauvez les hippopotames horrifiés et les ours en peluche sinistrés avant que le Dr Maybe ne les devore! Gagnez des points et des vies supplémentaires pour les périodes difficiles à traverser. Pour foncer au sommet, sautez dans les canons et poussez le joystick vers le haut!

MISSION DE SAUVETAGE TROIS: RAMASSEZ UN PINGOUIN!

Toutes les gourmandises de Noël du monde sont faites ici, dans l'usine de Santa. Battez-vous contre les soldats de la tarte aux cerises à moitié cuite et contre les chenilles de Maybe pour rendre à nouveaux mangeables les desserts aigres. Si les sorties à bandes rouges et blanches ne vous mènent nulle part, cherchez les trous et les tunnels secrets!

MISSION DE SAUVETAGE QUATRE: DES VOITURES FOLLES ET DES DENTS DE MANIVELLE!

Des trains miniatures, des voitures affamées et des poupées enragées vous poursuivent à travers les dédales de l'usine de jouets mécaniques! Rappelez-vous que le Dr Maybe a une case en moins. Restez donc sur la pointe des nageoires! À l'aide des poupées et des petits trains, accédez aux bonnes choses hors de votre portée.

MISSION DE SAUVETAGE CINQ: BULLES ET BAIGNOIRES!

Il n'existe qu'un moyen de sauver les jouets faits spécialement pour le bain - dans la baignoire. Si vous heurtez les blocs de mystère, une baignoire apparaît à votre disposition. Poussez le joystick vers le haut pour sauter dedans et décoller. Veillez à regarder près du bas de l'écran pour vérifier s'il vous reste des croix dorées (des vies supplémentaires). Vous êtes en déplacement constant. Faites donc très attention!

MISSION DE SAUVETAGE SIX: DES JEUX DE FOUS!

L'usine de jeux de société regorge de pièces d'échec vicieuses et de dominos méchants. Pour sauver les jouets prisonniers du Dr Maybe, venez à bout des légions de serpents et grimpez à de hautes échelles. Servez-vous de votre super-étirabilité pour atteindre les salles secrètes et sauver les malheureux jouets cachés parmi les cartes et les dominos.

MISSIONS DE SAUVETAGE SEPT: CHÂTEAU HANTÉ!

Traversez les blocs en courant et échappez aux fleurs en colère pour passer les obstacles à l'extérieur du château. Sautez sur les appuis des fenêtres pour atteindre le haut du château et sauver les jouets! Les fleurs n'attaquent que lorsque vous vous en approchez trop. Eloignez-vous-en le plus possible!

MISSION DE SAUVETAGE HUIT: MUSIQUE MAESTRO S'IL VOUS PLAÎT!

Les chaînes stéréo, les pinces et les machines à écrire n'avaient jamais été aussi hostiles! Frayez-vous un passage à travers cette usine d'arts et ne perdez pas de temps. Quand vous courez au son de la musique des partitions, taquez vos ennemis avant de passer à la barre suivante.

MISSION DE SAUVETAGE NEUF: GRAND CIRQUE, GRAND SAUT!

Les cirques et les clowns posent de grandes difficultés chez le Dr Maybe! Tout en ramassant ce que vous pouvez, faites-vous éjecter à l'aventure par un canon. Vous êtes pratiquement prêt à affronter le Dr Maybe! Nous n'avons pas pu obtenir d'informations secrètes sur cette usine. Vous devrez donc effectuer seul cette mission.

Bonne chance RoboCod!



COMMANDES

Nous réalisons que votre Expandosuit devra prendre le temps de s'habituer à RoboCod. Nous avons donc fait cette petite liste d'instructions pour vous aider à vous y faire rapidement.

Circuler

Orientez le joystick pour aller vers la gauche et vers la droite, poussez-le vers le haut pour faire des bonds.

Pour vous étirer



Appuyez sur Fire. Si vous atteignez un rebord, relâchez le bouton pour le saisir - votre corps se rétracte automatiquement! Ensuite, orientez votre joystick vers la droite ou vers la gauche pour vous déplacer latéralement. Pour retomber, tirez le joystick vers le bas. Si un des grigous de Maybe vous mord la nageoire caudale pendant que vous vous étirez, vous reviendrez immédiatement à votre position initiale. Chronométrez prudemment votre étirement (avant les étirements d'une longue distance, essayez de vous débarrasser des grigous qui vous entourent).

Pour écraser les grigous de Maybe

Pour atterrir sur un grigou, sautez en positionnant le joystick vers le haut ou mettez-vous dessus en orientant le joystick vers la droite ou vers la gauche. Quand vous êtes en l'air, tirez le joystick vers le bas pour comprimer RoboCod et écraser le grigou lorsque vous arrivez dessus. Pour éliminer certains grigous, il suffit d'un coup mais, pour en faire disparaître d'autres, il faut plusieurs coups. Pour avoir un grand rebond supplémentaire, orientez le joystick vers le haut lorsque vous êtes en l'air et que vous atterrissez sur un grigou.

Pour regarder autour de vous

Pour voir la zone située directement au-dessous de vous, tirez le joystick vers le bas et appuyez sur le bouton Fire. Pour avoir une vue plus large de cette zone, faites de même puis orientez le joystick vers la droite et vers la gauche.

CE QUE VOUS VOYEZ

Chaque usine est gardée par le système de sécurité bon marché du Dr Maybe. Pourquoi ce système coûtait-il si peu? Parce qu'il ne marche pas dans les froides terres arctiques. Le système a été court-circuité, ce qui vous permet de passer librement d'une usine à une autre mais seulement de bas en haut. Explorez les toits du château : vous trouverez peut-être des recoins fort intéressants!

Sorties à bandes rouges et blanches

Pour sortir de la plupart des pièces, il faut vous diriger vers la sortie à bandes rouges et blanches lorsqu'elle clignote. Parfois, vous êtes obligé de collectionner toutes les bombes pingouins d'une pièce avant que la sortie clignote et dans certains cas, ce n'est pas nécessaire (dans une pièce à bonus secrète, par exemple, les sorties clignent toujours.)

Blocs à bonus

Cognez ces blocs par-dessous pour ramasser les surprises qui se trouvent à l'intérieur et peuvent vous donner des points supplémentaires. Attention aux bouteilles noires de poison.

Chances restantes

A l'angle de votre écran, RoboCod vous indique le nombre de chances qui vous restent avant la fin de votre jeu. D'une main, RoboCod compte les chances qui vous restent pour attraper le Dr Maybe et de l'autre, il tient les piles destinées à votre Expandosuit. A chaque fois qu'un des grigous du Dr Maybe vous touche, vous perdez une pile. Lorsque vous êtes à court de pile, l'Expandosuit arrête de fonctionner et vous perdez une chance. Augmentez votre stock de piles en ramassant des étoiles. Vous avez droit à un maximum de quatre vies et de cinq batteries.

Bombes pingouins

Le Dr Maybe a camouflé ses bombes dans des pingouins pour entraver vos tentatives de sauvetage. Chaque niveau comprend de deux à quatre pingouins et, avant le clignotement de la sortie à bandes rouges et blanches, vous devez désamorcer toutes les bombes. Les pièces à bonus ne contiennent pas de bombes pingouins.

TRÉSORS CACHÉS

Etoiles d'énergie

Ramassez-en pour avoir une pile supplémentaire pour votre Expandosuit

Armure pare-balles

Le Dr Maybe a disséminé des armures dans différents secteurs de l'usine. Quand vous en ramasserez une, vous serez temporairement protégé.

Attaches d'aile

Avant que nos chercheurs puissent attacher vos ailes, les grigous de Maybe les ont volées et les ont disséminées à travers l'usine. Quand vous les ramassez, déplacez le joystick vers le haut/vers le bas pour voler et à gauche ou à droite pour vous déplacer latéralement.

Croix dorées

Ramassez une croix dorée et vous aurez une vie supplémentaire.

Parachutes

Lorsque vous tombez, vous tombez très vite et cela fait très mal - c'est le prix à payer pour le porte d'une tonne d'acier. Ramassez les parachutes que vous trouvez sur votre chemin pour ralentir toute chute éventuelle. Pour vous piloter en pleine chute, il suffit d'orienter le joystick vers la droite ou vers la gauche.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore Amiga y Atari ST

1. Apaga el ordenador y desconecta cualquier otro aparejo innecesario. Te recomendamos que dejes el ordenador apagado durante 30 segundos en caso de que algún virus se haya instalado en la memoria de tu ordenador. Así eliminarás cualquier virus que esté presente.

2. Inserta el disco de BOOT y enciende el ordenador. El juego así se cargará. No intentes sacar el disco mientras el juego este en la pantalla.

CONTROLES

Para moverse

Utiliza tu joystick para moverte hacia la derecha, izquierda, arriba o dar saltos.

Para alargarse

Pulsa 'FIRE' para estirarte y alcanzar la plataforma o techo. Al soltar esta techa te podrás sujetar y tu cuerpo colgara! Seguidamente, mueve el joystick a la derecha o izquierda para ir de un lado o otro o hacia abajo para bajar.

Los enemigos de Mash Maybe

Para aterrizar encima de un enemigo, mueve tu joystick hacia arriba par subir o saltar y hacia la derecha o izquierda para desplazante horizontalmente. Para bajar, muevelo hacia abajo

Para ver a tu alrededor

Para ver la zona debajo tuyo, mueve el joystick hacia abajo, apretando la tecla 'FIRE'. Si a la vez mueves el joystick de derecha a izquierda obtendrás una visión más amplia de la zona en cuestión.

Barber Pole Exits

Para salir de la mayoría de las habitaciones, dirígete al 'Barber Pole' cuando la luz haga intermitente.

Bonus Block

Para ganar más puntos y sorpresas, golpea los tochos con tu cabeza, dando saltos. Pero, cuidado con las botellas negras llenas de veneno.